

# PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS *OUTDOOR* DI TAMAN KANAK-KANAK ASYIYAH II SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA

<sup>1</sup>Wahyuni Ulpi

Universitas Negeri Makassar, Indonesia. Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP).

**Abstract:** *Development of Outdoor Snake And Ladder Game at Asiyah II Kindergarten in Sungguminasa Of Gowa District (Supervised By Ismail Tolla and Djadir)*

*The study aims at examining (1) the level of need for the development of outdoor snake and ladder game at Asiyah II kindergarten Sungguminasa of Gowa district, (2) the prototype of the development of outdoor snake and ladder game at Asiyah II kindergarten Gowa district, (3) the level of validity and practicality of the development of outdoor snake and ladder game at Asiyah II kindergarten Gowa district. The type of this study was research and development by Borg and Gall. The research subjects were 11 children and 2 teachers. Technique of data analysis was quantitative and qualitative validation sheet data analysis. The results of the study reveal that (1) the level of need of the development of outdoor snake and ladder game is a new demand for children to be introduced to initial understanding of how to play the game, (2) the prototypes, of the development of outdoor snake and ladder game is divided into 5 activities, namely counting number 1 to 20, stating the forms, stating the letter from A to Z, and stating the colors, (3) the validity and practicality level of the development of outdoor snake and ladder that the assessment by the assessors concerning all the instrument presented are stated as valid to be applied and the development of outdoor snake and ladder game has met the practical aspect so it is feasible to be implemented.*

*keywords : game development, snake and ladder game, outdoor game*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* di taman kanak-kanak Asiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa, (2) Untuk mengetahui prototipe pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* di taman kanak-kanak Asiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa, (3) Untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* di taman kanak-kanak Asiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (Borg and Gall). Subjek penelitian adalah 11 orang anak dan 2 guru. Teknik analisis data yang digunakan adalah menganalisis data lembar validasi kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa (1) Tingkat kebutuhan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* menjadi kebutuhan baru bagi anak didik untuk diberikan anjuran dalam mempelajarinya perlu diberikan pemahaman awal cara memainkan permainan, (2) Prototipe pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* terbagi atas 5 kegiatan yaitu menghitung angka 1-20, menyebutkan bentuk, menyebutkan huruf A-Z, menyebutkan warna dan menyebutkan bentuk. (3) Tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* di taman kanak-kanak asiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa penilaian validator dari semua perangkat yang telah disajikan dapat dinyatakan valid untuk digunakan dan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* memenuhi aspek praktis sehingga layak digunakan.

**Kata Kunci :** Pengembangan Permainan, Permainan Ular Tangga, Permainan *Outdoor*.

## **PENDAHULUAN**

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pra sekolah yang diselenggarakan upaya untuk memancing dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak didik agar anak telah memiliki kesiapan untuk menempuh jenjang pendidikan pada tahap selanjutnya. anak yang memiliki usia antara 4-6 tahun mereka itulah yang mengikuti program Pendidikan Taman Kanak-Kanak. Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, apakah itu makanan, minuman, serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak yaitu memberikan kegiatan pada anak sesuai dengan kebutuhan. Salah satu kegiatan yang dapat diberikan kepada anak permainan ular tangga. Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan di taman kanak-kanak ataupun lembaga PAUD yaitu permainan ular tangga. Permainan ular tangga sudah banyak dimainkan oleh anak Indonesia. sejak zaman dahulu. Permainan ini merupakan permainan yang populer di masyarakat. Seiring berkembangnya zaman permainan ular tangga ini sekarang sudah hampir menghilang. Ular tangga pada umumnya terdiri atas satu petak permainan yang berisi kotak-kotak yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu. Permainan ini sangat mudah untuk dimainkan, mendidik dan menghibur anak-anak.

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular

dan tangga yang berlainan. Secara umum bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, fisik motorik kasar dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik turun, maju mundur, ke atas – ke bawah, dan lain sebagainya. Keterampilan fisik motorik kasar anak terlatih ketika anak berpindah tempat dengan cara melompat. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan.

Berdasarkan hasil observasi di TK Aisyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa, pada tanggal 30 april 2018 menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas yaitu bermain *puzzle*, mewarnai dan bermain ular tangga, sedangkan kegiatan di luar ruangan adalah bermain papan titian, menangkap dan melempar bola.

Swastrin (2016) dalam penelitiannya mengatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak -anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan kajian untuk penelitian dan pengembangan desain pembelajaran permainan ular tangga di taman kanak-kanak dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Outdoordi* Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa” sebagai suatu upaya untuk mengetahui lebih jauh serta menganalisis persoalan yang telah dikemukakan.

#### *Rumusan Masalah*

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana tingkat kebutuhan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* di taman kanak-kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa yang berkualitas ?
2. Bagaiman prototipe pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* di taman kanak-kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa yang berkualitas?
3. Bagaiman tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* di taman kanak-kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa yang berkualitas ??

### *Defenisi Operasional*

Berkaitan dengan istilah-istilah yang digunakan, untuk mengurangi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka perlu penegasan istilah sebagai berikut :

1. Ular tangga adalah sebuah permaiaann dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain, biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Bentuk gambar dimodifikasi sedemikian rupa memang suatu kesengajaan agar menarik perhatian dan minat anak untuk melakukan permainan ini. Sehingga, meskipun anak gagal, ia tetap bersemangat untuk mencoba dan terus mencobanya kembali. Inilah yang kemudian membuat anak samapai kecanduan dan lupa waktu, karena selalu dibuat penasaran oleh permainan ini. Permainan ular tangga yang akan dikembangkan adalah permainan yang sudah digunakan disekolah namun belum ada panduan khusus untuk penggunaannya sehingga akan dibuatkan buku panduan
2. Kegiatan di luar kelas atau *Outdoor activities* disebut juga sebagai pembelajaran luar kelas yang diartikan sebagai aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan diluar kelas/sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti bermain dilingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian/nelayan, berkemah dan kegiatan yang bersifat kepetualnagn serta pengembangan

aspek pengetahuan yang relevan. Konsep permainan diluar kelas yang akan dilaksanakan yaitu anak bermain ular tangga di luar kelas dengan permainan ular tangga yang di siapkan oleh guru. Tugas guru pada permainan ini adalah menjelaskan cara bermain pada anak kemudian mengarahkan dan mengawasi anak didik.

## **METODE PENELITIAN**

### *Jenis Penelitian*

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R & D*). Borg and Gall (2003:782) yang dimaksud dengan penelitian model pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational*”. Kadang-kadang penelitian ini juga disebut “*research based development*”, yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Sugiyono (2011:407) mengatakan bahwa metode R & D adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil akhir kegiatan penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan produk perangkat pembelajaran permainan ular tangga berbasis *outdoor*.

### *Subjek Penelitian*

Subjek pada penelitian ini adalah 2 guru dan 11 anak kelas B usia 5-6 tahun di TK Asyiyah Maccini Tengah Kota Makassar. Pemilihan subjek ini didasari pada dua hal yakni (1) usia anak 5-6 tahun telah memiliki kematangan berpikir dalam menjelajah dunianya melalui stimulasi yang diberikan guru dalam bermain, (2) usia anak 5-6 tahun akan melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya yaitu sekolah dasar dengan mengadopsi nilai-nilai perkembangan sosial, kognitif, bahasa, seni dan fisik motorik terarah lebih baik dilingkungan sekitarnya.

### *Instrumen dan Prosedur Penelitian*

Instrumen penelitian Lembar Pengamatan Aktivitas Guru (LPAG *Analisis Data*, Lembar Pengamatan Aktivita Anak (LPAA), Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran (LPPP), Angket Respon Guru (ARG).

### Analisi Data

Analisis validasi, Pendekatan yang tepat digunakan untuk analisa data secara kualitatif dalam model pengembangan Borg and Gall (1989) adalah pendekatan deskriptif. Deskriptif mengenai permainan ular tangga berbasis *outdoor* bertujuan untuk mengukur kualitas permainan yang dikembangkan dalam mengembnagkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kriteria kualitas yang dapat dikembangkan mengacu pada hasil kevalidan isi.

### HASIL PENELITIAN

kemampuan kognitif anak dengan permainan ular tangga berbasis *outdoordi* taman kanak-kanak Asiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa :

No	Perkembangan Kognitif Anak	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	-	0 %
2.	Mulai Berkembang (MB)	-	0 %
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	56 %
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	44 %
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>100 %</b>

Rata-Rata Hasil Validasi Buku Panduan Permainan Ular Tangga berbasis *outdoor* oleh kedua validator :

No	Aspek Penilaian	<i>Ai</i>	<i>X</i>	Keterangan
1.	Komponen Buku	3,2	3.35	Valid
2.	Format Buku	3,2	3.35	Valid
3.	Isi Buku	3,2	3.35	Valid
4	Bahasa dan Tulisan	3,5	3.35	Valid
5.	Tata letak dan Diagram/Gambar	3,5	3.35	Valid
6.	Manfaat/Kegunaan Buku	3,5	3.35	Valid

Rata-Rata Hasil Validasi Program Semester Permainan Ular Tangga berbasis *outdoor* oleh kedua validator :

No	Aspek Penilaian	$Ai$	$X$	Keterangan
1.	Format	3,4	3,4	Valid
2.	Isi	3,5	3,4	Valid
3.	Bahasa dan Tulisan	3,3	3,4	Valid

Rata-Rata Hasil Validasi Rencana Kegiatan Mingguan Permainan Ular Tangga berbasis *outdoor* oleh kedua validator :

No	Aspek Penilaian	$Ai$	$X$	Keterangan
1.	Format	3,4	3,4	Valid
2.	Isi	3,5	3,4	Valid
3.	Bahasa dan Tulisan	3,3	3,4	Valid

Rata-Rata Hasil Validasi Pelaksanaan Pembelajaran Harian Permainan Ular Tangga berbasis *outdoor* oleh kedua validator :

No	Aspek Penilaian	$Ai$	$X$	Keterangan
1.	Format	3,5	3,4	Valid
2.	Tujuan	3,5	3,4	Valid
3.	Kegiatan Pembukaan	3,5	3,4	Valid
4.	Kegiatan Inti	3,4	3,4	Valid
5.	Bahasa dan Tulisan	3,0	3,4	Valid
6.	Alokasi Waktu	3,5	3,4	Valid
7.	Manfaat / Kegunaan RPPH	3,5	3,4	Valid

Rata-Rata Hasil Validasi Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Permainan Ular Tangga berbasis *outdoor* oleh kedua validator :

No	Aspek Penilaian	$Ai$	$X$	Keterangan
1.	Petunjuk	3,5	3,5	Valid
2.	Bahasa	3,4	3,5	Valid
3.	Isi	3,5	3,5	Valid

Rata-Rata Hasil Validasi Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Permainan Ular Tangga berbasis *outdoor* oleh kedua validator :

No	Aspek Penilaian	$Ai$	$X$	Keterangan
1.	Petunjuk	3,5	3,5	Valid
2.	Bahasa	3,5	3,5	Valid
3.	Isi	3,5	3,5	Valid

Rata-Rata Hasil Validasi Lembar Pengamatan Aktivitas Anak Permainan Ular Tangga berbasis *outdoor* oleh kedua validator :

No	Aspek Penilaian	<i>Ai</i>	<i>X</i>	Keterangan
1.	Petunjuk	3,5	3,5	Valid
2.	Bahasa	3,5	3,5	Valid
3.	Isi	3,5	3,5	Valid

Rata-Rata Hasil Validasi Lembar Angket Respon Guru Permainan Ular Tangga berbasis *outdoor* oleh kedua validator :

No	Aspek Penilaian	<i>Ai</i>	<i>X</i>	Keterangan
1.	Petunjuk	3,5	3,5	Valid
2.	Bahasa	3,4	3,5	Valid
3.	Isi	3,5	3,5	Valid

Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator terhadap Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Outdoor* Di Taman Kanak-Kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa :

No	Perangkat yang Divalidasi	Kesimpulan
1.	Buku Panduan Permainan Ular Tangga	Valid
2.	Program Semester	Valid
3.	Rencana Kegiatan Mingguan	Valid
4.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	Valid
5.	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	Valid
6.	Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran	Valid
7.	Lembar Pengamatan Aktivitas Anak	Valid
8.	Lembar Angket Respon Guru	Valid



Rekapitulasi Presentase Nilai Rata-rata Perkembangan Belajar Anak Didik melalui permainan ular tangga :

No	Nama Anak	Bermain Ular Tangga				
		I	II	III	IV	V
1.	Intan	3,7	3,3	3,7	3,7	4,0
2.	Agus	3,6	4,0	3,7	3,7	4,0
3.	Dana	3,3	3,7	2,7	2,7	3,7
4.	Wira	3,0	3,7	2,7	3,7	3,3
5.	Mira	3,6	3,3	3,3	2,7	3,3
6.	Aqila	3,6	3,3	3,3	3,0	3,3
7.	Bintang	3,3	4,0	3,7	4,0	3,7
8.	Rafa	3,0	3,0	3,7	3,3	3,0
9.	Alka	3,3	2,7	3,7	2,7	3,7
10.	Ayla	3,3	3,3	3,7	3,7	3,7
11.	Kirana	3,3	3,7	3,7	3,7	3,7
<b>Jumlah</b>		<b>36,3</b>	<b>38,0</b>	<b>38,0</b>	<b>36,5</b>	<b>36,1</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,3</b>	<b>3,5</b>	<b>3,5</b>	<b>3,3</b>	<b>3,3</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>82 %</b>	<b>88 %</b>	<b>88 %</b>	<b>82 %</b>	<b>82 %</b>
<b>Persentase Kumulatif</b>				<b>84 %</b>		

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka akan dilakukan pembahasan deskriptif tentang tingkat kebutuhan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor*, prototype pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* dan tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* di Taman Kanak-kanak Asiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa. Ketiga bagian tersebut akan dibahas secara singkat.

Pelaksanaan permainan ular tangga berbasis *outdoor* dikemas dalam bentuk produk buku panduan pembelajaran yang telah diuji coba pada anak di taman kanak-kanak Asiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa. Hasil uji coba terbatas tersebut menghasilkan sebuah permainan yang dikembangkan untuk pengembangan kemampuan pada anak didik. Penilaian validator terhadap buku panduan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* dinyatakan valid secara

keseluruhan sehingga layak untuk digunakan dan dikembangkan, dengan cara lain produk pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* memenuhi aspek kelayakan.

Ditinjau dari sisi kevalidan, dengan mengacu pada tabel 4.11 sebelumnya menunjukkan bahwa penilaian kedua validator terhadap produk pengembangan permainan ular tangga meliputi semua perangkat pembelajaran yang disajikan, dapat dinyatakan valid secara keseluruhan dan layak digunakan. Ditinjau dari sisi kepraktisan maka sesuai yang dinyatakan praktis jika validator menyatakan bahwa buku panduan dapat diaplikasikan di Taman Kanak-kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa dapat digunakan dengan tanpa revisi atau sedikit revisi. Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan secara umum terhadap Taman Kanak-kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa, Maka diperoleh hasil bahwa permainan tersebut memenuhi aspek praktis dan permainan ini layak digunakan di taman kanak-kanak. Adapun uji kepraktisan melalui permainan ular tangga berbasis *outdoor* dapat dilakukan pengukuran dengan melakukan observasi terhadap pengelolaan pembelajaran menggunakan instrumen Lembar Pengamatan Aktivitas Anak (LPAA). Penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang guru yang menjadi pengamat terhadap kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada lampiran 5 menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan oleh kedua validator yaitu 10,4 dengan rata-rata nilai 3,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori  $3,5 \leq AAD < 4$  yang artinya aktivitas guru berkembang dengan sangat tinggi.

Hasil observasi terhadap pengelolaan pembelajaran pada lampiran 6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan oleh kedua validator yaitu dengan jumlah nilai 10,5 dengan rata-rata dari kedua validator yaitu 3,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru berada pada kategori  $3,5 \leq AAD < 4$  dengan kategori sangat tinggi.

Hasil observasi terhadap pengamatan aktivitas anak yang ada pada lampiran 7 menunjukkan bahwa jumlah nilai dari kedua validator adalah 10,5 dengan nilai rata-rata 3,5 sehingga dapat

disimpulkan bahwa kemampuan guru berada pada kategori  $3,5 \leq AAD < 4$  dengan kategori sangat tinggi.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada lampiran 8 menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan oleh kedua validator yaitu 10,4 dengan rata-rata nilai 3,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori  $3,5 \leq AAD < 4$  yang artinya aktivitas guru berkembang dengan sangat tinggi.

Keparkrtisan permainan ular tangga berbasis outdoor dikemas dengan konsep permainan yang tidak hanya diukur dari perangkat pembelajaran yang digunakan, akan tetapi tingkat kepraktisannya dapat pula diukur melalui observasi perkembangan belajar anak. Hasil yang diperoleh dari observasi perkembangan belajar anak melalui permainan ular tangga berbasis *outdoor* dapat dilihat pada lampiran 11. Pada lampiran tersebut diperoleh pada kegiatan I jumlah nilai 10,0 dengan rata-rata 3,3 pada kategori  $2,5 \leq AAD < 3,5$  artinya berkembang dengan tinggi, pada kegiatan II jumlah nilai 10,4 dengan rata-rata 3,5 pada kategori  $3,5 \leq AAD < 4$  artinya berkembang dengan sangat tinggi, pada kegiatan III jumlah nilai 10,3 dengan rata-rata 3,5 pada kategori  $3,5 \leq AAD < 4$  artinya berkembang dengan sangat tinggi, pada kegiatan IV jumlah nilai 9,9 dengan rata-rata 3,3 pada kategori  $2,5 \leq AAD < 3,5$  artinya berkembang dengan tinggi dan pada kegiatan V jumlah nilai 10,7 dengan rata-rata 3,3 pada kategori  $2,5 \leq AAD < 3,5$  artinya berkembang dengan tinggi.

Hasil observasi perkembangan belajar anak didik dapat disimpulkan bahwa anak mengalami perkembangan kognitif dengan permainan ular tangga yang diberikan. Perkembangan tersebut dipicu oleh perasaan senang dengan kegiatan keseharian anak serta dapat meletakkan hubungan emosional antara guru dan anak. Ini membuktikan bahwa permainan ular tangga berbasis *outdoor* memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak didik.

Pelaksanaan pengembangan permainan ular tangga berbasis outdoor di taman kanak-kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa sebagai subjek penelitian, maka temuan penting yang diperoleh peneliti antara lain : Permainan ular tangga yang diketahui oleh guru dan anak adalah

permainan ular tangga yang dimainkan di dalam ruangan dengan menggunakan badik, dimana badik tersebut di jalankan oleh anak menggunakan tangan., Permainan ular tangga bukan hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak tapi juga meningkatkan aspek yang lain seperti, sosial emosional, motorik kasar dan kemampuan berbahasa pada anak., Bermain di luar ruangan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak karena anak merasa bebas mengekspresikan apa yang dirasakan karena anak cenderung lebih suka belajar secara kongkrit di bandingkan dengan belajar secara abstrak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini ssebagai berikut :

1. Permainan ular tangga berbasis *outdoor* menjadi kebutuhan pengembangan bagi Taman Kanak-kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa walaupun sebelumnya permainan tersebut bukan permainan yang baru bagi anak didik untuk diberikan namun dalam pelaksanaannya perlu diberikan pemahaman awal dari konsep dasar pelaksanaannya.
2. Prototipe permainan ular tangga berbasis *outdoor* di Taman Kanak-kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa terdiri atas lima kegiatan yaitu : (1) Menyebutkan angka 1-20, (2) Menyebutkan warna, (3) Menyebutkan huruf A – Z, (4) Menyebutkan bentuk, (5) Menyebutkan ukuran, Namun dalam pelaksanaannya masih ada beberapa kendala dan kekurangan.
3. Tingkat validitas dan keparktisan pengembangan permainan ular tangga berbasis *outdoor* di Taman Kanak-kanak Asyiyah II Sungguminasa Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa penilaian validator dari semua perangkat pembelajaran yang telah disajikan dapat dinyatakan valid untuk digunakan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) sebagai sponsor utama dalam penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Borg, Water R & Gall.Meredith.D. 2003. *Educational Research: an introduction*. American.

Sofyan, Salam. 2012. *Pedoman penulisan tesis dan disertasi program pascasarjana universitas negeri Makassar*. Makassar: Badan Penerbit Univeritas Negeri Makassar

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitaif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Swastrin ,Komang Cahya. *Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama pada anak*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016)